

## 「メカと美少女」というモチーフと

### セルアニメの質感の親和性

小松 祐美

この数年、もしくは十数年ほどの出来事と言ってよいと思うが、アニメの画面には質感という点で大きな変化もたらされてきた。この変化は、セル画からデジタルペイントへの移行の際にも生じていたのだが、その後、デジタル撮影における撮影処理の手法が多様化することによって、さらに顕著になりつつある。セル画の時代には、アニメの絵の質感が作品ごとに異なるということはめったになく、むしろ質感の同質性こそが目立っていた。セル画という素材を作るためには、絵の具の選択や絵の描き方、色の塗り方には（時代ごとに多少の変化はあっても）一定の形式があったからである。しかし、デジタルペイントとデジタル撮影が当たり前になった現在のテレビアニメや劇場版アニメの絵は、その質感において多様化している。それらの作品では、作品ごとに印象の異なる撮影処理が施されている。使われる色の数は増え、色の塗り方は一様ではなくなり、光の使い方なども含め、様々な質感を見せている。今後はさらに質感のバリエーションは増えていくだろうし、そうなれば、作品ごとになぜその質感が選択されたのかということが、制作者側にとっても視聴者側にとっても、関心の対象となっていくと思われる。

こうした状況の中で、本稿では、セルアニメの質感と描かれるモチーフの関係について、とりわけ、高い支持を得てきたモチーフである「メカと美少女」を対象にして考えたい。本稿で示したいのは、「メカと美少女」が支持されてきた理由の一つには、それらがセルアニメならではの質感で描かれていたことが挙げられるのではないかと仮説である。この仮説からモチーフとセルアニメの質感との間の親和的な関係について考えることで、アニメという表現の独自性について考える手がかりとしたい。

## セルアニメの質感

まず、「セルアニメの質感」とはどのようなものだったのだろうか。これは、制作に用いられる素材の材質によって規定される。セルアニメとは、広義では、素材としてセル画を使用したアニメーション作品（の略称）のことである。ただし、本稿におけるセルアニメとは、より狭義の対象であり、具体的には、日本で商業的に制作されたアニメーション作品、つまり、日本でセル画を使用して制作されたアニメーション作品のことを指す。

アニメーション作品の分類とその呼称についてはいくつかの基準が存在するが、その中でも基準として用いられることが多いのは、撮影する素材の違いである<sup>1)</sup>。その理由としては、即物的な分類が可能だからということもあるだろうが、それ以上に、素材の違いが映像の特徴を大きく規定するからということが挙げられるだろう。日本の商業アニメ作品でセル画が使用される場合、その制作方法は大半の作品で共通していた。それは、セルという素材を使うことから必然的に要請されていたからでもあるだろうし、複数の制作会社による分業によって（工程別の分業ではなく、

同じ工程でも複数の制作会社が分担する)、一つの作品が多数の制作者の手で制作されるために、規格を統一する必要があったからでもあるだろう。

セルアニメの大きな特徴は、画面の中で動くもの(キャラクターなど)はセル画で描き、動かないもの(背景など)は紙に描くという、絵の分離が行われているということである。セル画は、セルと呼ばれる透明な薄い板<sup>②</sup>にアクリル絵の具で着色した画である。基本的には、輪郭線を黒かそれに近い色の絵の具で描き(これが原画・動画の線をトレスした線になる)、その中を均質な色で塗り分けることで描かれる<sup>③</sup>。こうした作り方によって、背景とキャラクターは異なる質感を持って画面に現れることになる。キャラクターはくつきりとした輪郭線によって背景から分離されるというだけではなく、絵の具の質感の違いによっても、背景から浮かび上がっている。セル画に描かれたキャラクターは、ツヤツヤした光沢感のある、均質で滑らかな質感を持つ。

このようなセルアニメ的な質感は、仕上げと撮影がデジタル化し、セル画が使用されなくなってデジタルペイントが導入された後もしばらくの間、維持され続けていた(現在もその延長上にある)。デジタルペイントやデジタル撮影において、実際の素材としてセル画は使用されなくなったにもかかわらず、セル画によく似た質感の画面が作られ続けたというのは、ある意味では不自然なことのようにも思えるのだが、この選択には制作上の都合だけではなく必然的な理由があったと考えるべきだろう。制作上の都合というのは、セルアニメへのデジタル工程の導入が表現の変革を目指したのではなく、既存の工程の置き換えを目指していたものだったということである。セルアニメの画面をセル画を使わずに作り上げるというのが、デジタル工程の導入の目的だったのである。しかし、そうした制作上の理

由だけではなく、アニメというメディアのアイデンティティとしてセル画の質感が非常に重要なものであったために、それをがらりと変えてしまうことはできなかったのではないかと思えるのだ。単に人々が見慣れていないからというだけの理由ではなく、後述するように、描かれるモチーフとセル画の質感との間に切り離し難い関係があったからこそ、現在でもセルルックの画が用いられているのではないかと思えるのである。

デジタルペイントとデジタル撮影の手法が多様化してきた現在では、セル画を素材とすることによって生じていたセルアニメの質感は、アニメにとって当たり前のものではなくなってきた。撮影（撮影処理）が果たす役割は大きくなり、撮影段階で「ルック」を調整することは、現在のアニメ制作において必須の工程になってきている。一部でデジタル作画が取り入れられているものの、作画工程まではどの作品でも従来通り、おおむね共通する手法で作られているのだが、仕上げと撮影の段階で画面の印象が大きく変わることが増えているのである。こうした状況は、アニメで描かれるモチーフの選択や、その受容のされ方にも影響を与えていくものと思われる。そこで、まずはデジタルペイント・デジタル撮影導入以前のアニメに描かれてきたモチーフがセルアニメの絵の質感とどのような関係にあったかについて、ロボットというモチーフを例に考えてみる。

### セルアニメにおけるロボットの質感

ロボットはアニメにおいて非常に多く描かれてきたモチーフの一つである。このロボットについて、セルアニメの質感と深い関係を持っていたという指摘として、氷川竜介が『鉄腕アトム』について述べた以下の例を挙げる。

アニメで描かれるロボットキャラクターの外見は、ボディに光沢があり、クリーンな印象をもっている。それは道路を舗装し、新幹線を走らせ、高層ビルを建設していった日本の環境変化をシンボル化したものにも見たてられる。「……」劣悪なザラ紙媒体で提供される雑誌漫画と異なり、アニメはセル画というプラスチック板に描かれ、光沢をともなう。それが透明なガラスで覆われ、蛍光面が自発光するブラウン管に映し出されると、ツルツルに輝くロボットの質感がますます強調される。「……」アニメ版『アトム』リアルタイム視聴世代にとって真つ先に思い出されるのは、本編の物語ではなく二次商品の「マーブルチョコレート」に入っていたおまけのマジックプリントである。このシールの表面のツルツルの質感も、アニメのそなえるセルの質感と合致して、ロボットらしさを強調していたからこそ、ブームの起爆剤となつたわけだ。つまり初期アニメは当時の児童にとって、その質感や印象それ自体が「ロボットの」であつた「……」<sup>(4)</sup>。

やはりポイントは「質感」である。児童ものとはいえ急所はフェチズム「原文ママ」なのである<sup>(5)</sup>。

この指摘は、ロボットが受け入れられた理由をセルアニメの質感と結び付けて捉えるという、非常に重要なものである。ただし、「ロボット」という言葉で呼ばれてはいても、見た目の上では人間のキャラクターとほとんど変わるところなく描かれているアトムと、一九七〇年代以降のロボットアニメで描かれる主に巨大ロボットたちを、同じロボットとして扱うことには問題もあるだろうと思われる。アトムの場合は設定上はロボットということになっているが、見た目の上では人間のキャラクターたちと非常に似通っており、だからこそ人間とロボットの間で揺れる彼

の存在論的な問いが切実なものたり得ていたとも思われるため、アトムが質感として「ロボットの」であったかどうかについては慎重に考える必要があるだろう。しかし、質感という視点を導入するのは重要である。そしてこの指摘はむしろ、アトムよりも後に登場した、兵器として描かれるロボットに対してより必要なものではないかと思われる。

一九七〇年代以降の、「キャラクター」ではなく「メカ」として描かれたロボットたちは、兵器として描かれるという設定を通して、無機質な人工物の質感を持つているように見えていた。物語設定上でロボットがどのような材質であるかということはここでは問題としないが、見た目の上で人工物の機械であるロボットの質感は、セルアニメの材質と手法の特徴によって生じる質感、つまり、均質な色合いでツヤツヤとした光沢のある表面の質感とよく合致していた。また、一九八〇年代になると、メカ作画において影の付け方やハイライトの入れ方に様々な工夫が生み出されるようになったのだが、そうしたセル画表現の上での工夫が、より立体的に光を反射する金属的な表面の質感を強調し、ロボットの形状の重量感や材質の輝きなどをさらに強く印象付けていたと考えられるのである。

ロボットアニメは、アニメの中でも特権的なジャンルである。アニメ作品の大半はマンガ作品やライトノベル作品などの原作を持ち、それらの「アニメ化」として作られてきたのだが、その中でロボットアニメは、他のジャンルと比較しても「アニメオリジナル」として制作されることが多かったジャンルである。ロボットが登場する作品はマンガやライトノベルにも存在するし、それらがアニメ化されるという順序で作品が作られることもあるが、数は少ない。

ロボット、特に巨大ロボットと言えばアニメの領分である。こうした理由については、あまり話を単純化することは避けなければならないが（例えば一九七〇年代にロボットアニメが多く制作された理由については、主なスポンサーである玩具メーカーのビジネス戦略が最大の理由だと考えられるし、ここでそうした事実を否定する意図はない）、マンガや小説と比べて、ロボットはセルアニメの質感で描かれることと親和性が高かったからなのではないか。そう考えば、例えば、一九六〇年代に特撮において人気であったモチーフの一つである怪獣が、セルアニメではそれほど活躍しなかったということについても、この側面から一定の説明が可能ではないかと思われる。無機質な存在であるロボットと違い、生物である怪獣の質感はセルアニメとの親和性があまり高くはなかったということがあったのではないか。

また、アニメの中のロボットについて考えるのであれば、セル画が使用されなくなった後、メカ作画に3DCGが導入されるようになった後のロボットの描写についても補足しておく必要があるだろう。二〇〇〇年頃からメカの作画には大幅に3DCGが導入され、その割合は年々増えている。3DCGでは、ロボットを含めたメカはモデリングによって造形される。モデリングのメリットは、どのようなアングルから見ても立体的な整合性を保った形状を描画できるということである。どのように動かしても形が変わってしまうことがないという特徴は無機物を描くのに適したものであり、だからこそ3DCGの技術はまずメカに導入されたのもあった（その後は動かないモチーフ、つまり建物などの背景画にも導入され、効果的に使われている）。しかし、導入当初の3DCGのメカは、あまり評判のよいものではなかった。ポリゴンの粗さが目立ち、重みのないペラペラな物体のように見えるメカは、八〇年代のセル

画でハイライトや影を多用したメカ描写が獲得してきた重厚に輝く機械の質感と比べて、貧相な印象を与えるものだったと言つてよいだろう。そうした3DCGへの違和感は解消されつつあるように思われるが、その理由は、モデルが精緻になったとか、見慣れてきたというだけではなく、セルルックのような手法が取り入れられたことが大きかったと思われる。セルルックという手法は、メカよりもむしろ、2Dの絵との印象の差が大きいキャラクターの絵において大きな効果を発揮してきたと思われるが、メカについてもやはり、セルの見た目に似せていく——輪郭線と、影の付け方も含めた色の塗り方をセル画調にしておくことが、魅力的なメカとして受け入れられる上で重要であったのである。言い換えれば、3DCGのモデリングという手法自体は無機物を描くのに適したものであったが、そのことだけでロボットを描くのに適していたわけではなく、そこにセルアニメ的な質感を付与することによって、ロボットの描写に適したものとなったのである。

### 特権的なモチーフ

ロボット、さらに広く考えればメカというモチーフは、アニメを象徴するモチーフである（もしくは、あった）。アニメの受容者層と受容の様相が大きく変化した二〇〇〇年代以降の状況を同列に扱うのは難しいが、少なくとも一九九〇年代までは、アニメブームを引き起こしたとされている作品は、ロボットアニメが中心だった（主に挙げられるのは、『鉄腕アトム』、『宇宙戦艦ヤマト』、『機動戦士ガンダム』、『新世紀エヴァンゲリオン』などである）。そして、アニメを象徴するモチーフをもう一つ挙げるとすれば、「美少女」だろう。より正確に言えば、メカと美少女それ



ぞれというよりも、「メカと美少女」という組み合わせが、アニメを象徴する特権的なモチーフであるとみなされてきたと言える。これは、アニメを象徴するに相応しいモチーフであるという意味ではなく、とりわけオタク的な色合いの強いモチーフとして受容されてきたという意味である<sup>(6)</sup>。「メカと美少女」は、「ミリタリーと萌え」とも言い換えられて、「萌えミリ」といった名称を与えられることもあるし、「メカ少女」<sup>(7)</sup>のように一体化することもある。ここではそれらのジャンルの成立の経緯や様態について正確に述べる余裕はないのだが<sup>(8)</sup>、ロボットと同様、美少女についても質感との関係についてどのようなことを考えたい。機械であり兵器であるロボットがセルアニメの質感と親和性の高いモチーフであったのだとすれば、人間のキャラクターであるはずの美少女はどうなのだろうか。怪獣というモチーフが生物であるためにセルアニメの質感には適さなかったと考えるのであれば、同じく設定上は生物である美少女にもそれが当てはまると考えるべきかもしれないが、おそらくそうではない。むしろ、美少女もまた、セルアニメの質感と非常に親和性の高いモチーフであったのだと思われる。

アニメにおいて「美少女」と呼ばれるキャラクターというのは、記号的に描写される度合いが高い存在であるという特徴を持っている。アニメ表現の範疇での相対的な比較ではあるが、写実的に描かれたキャラクターは、幼い少女のキャラクターという設定ではあつても「美少女」としては捉えられ難い。「美少女」という呼称を与えられるからには、その描写には記号的な特徴が見られる。大きな瞳はもちろんのこと、その瞳はキラキラ光ったり潤んだりすることが重要であるし、ハリのあるツヤツヤした肌や、光を反射するツヤのある髪なども重要である。こうした光やツヤは、セル画においては細かく大量に入れられるハイライトによって表現されている。つまり、美少女を構成するパーツの

質感は、肌の美しさを思わせる均質な塗りでツヤを感じさせる光沢を帯びていることが重要なのであり、設定の上では金属の無機質な材質であるロボットとは全く異なるものの、塗りの均質さと光沢感という質感の特徴においては、実はロボットとよく似た存在なのである。怪獣と大きく異なるのもこの点である。特撮の怪獣の表面は複雑な形や色を帯びていることが重要であり、それを均質化することは人工物の擬い物であることを露呈させてしまいかねなかったのだが、ロボットと美少女はむしろ人工物として描かれることに意味があったのだ。美少女の人工物性は、現実の女性たちが施すメイクと似たようなものとも捉えられるのかもしれない。例えば、アイドルやコスプレイヤーたちの「カラコン」（カラーコンタクトレンズ）や「フォトシヨ修正」（画像編集ソフトによるレタッチ）によって獲得される肌や瞳や髪質感の中にも同様の志向を見出すことができるだろう。人間の自然な肌の質感ではなく、加工され作り込まれた肌や瞳の質感を持ったアニメ的な美少女は、ロボットと同様にセルアニメの質感で描かれることに非常に適したモチーフだったからこそ、特権的なモチーフとなり得ていたのである。

そしてまた、こうした特徴を持った美少女は、セル画からデジタル仕上げ・撮影への移行によって獲得されたデジタルアニメの質感とも非常に相性がよい存在でもあった。デジタル撮影処理では、例えば瞳の中や髪塗りにグラデーションをかけたり、頬にふわっと輝くような赤みを入れるなど、セル画以上によく光る潤んだ瞳や上気した艶めく肌といった特徴を描き出すことが可能になってきている。こうした意味でも、美少女は今後もアニメにおいて特権的なモチーフであり続けるだろう。

## まとめ

本稿で述べたかったのは、アニメを象徴するモチーフである「メカと美少女」が魅力的なモチーフと捉えられて高い人気を獲得してきた理由には、社会的な要因など様々な背景もある中で、セルアニメというメディアの特質、その中でも絵の質感という要因が深く関与していたのではないかということである。「メカと美少女」というモチーフが、疑う余地なくアニメを象徴するモチーフであると考えられていたのは一九八〇年代や一九九〇年代であり、そのことは、この時代のセルアニメの表現が、凝った影やハイライトの表現を多用することによって、描かれるものの表面の光沢感という質感の描出において傑出していたことも大きく関わっているのだと思われる。二〇〇〇年代以降も、「日常系」などのジャンルが台頭する中で美少女は不可欠なモチーフであり続けているのだが、「メカと美少女」を組み合わせて受容することがオタクと呼ばれる人たちにとつてそれほど大きな役割を果たさなくなってきたように思われる（というよりもむしろ、オタクという存在そのものが薄らいでいるようにも思われる）のは、セル画が使われなくなり、これまでは異なる3DCGやデジタル撮影処理の質感が画面に現れたことによって、「メカと美少女」とセルアニメの画面との間の緊密な関係に変化が生じたからという側面もあったのではないだろうか。そして、デジタルペイントとデジタル撮影によって作られる画面では、たとえば新海誠作品の密度の高い精細な背景のような絵が、質感との親和性の高さにおいて魅力的なモチーフとして捉えられていくのではないかと考えられる。高解像度化の進むディスプレイに映し出されるアニメの映像は、デジタル撮影処理によってこれまで以上に多様な質感が付与されていくに違いない。今後は、そうした新しい質感で何を描くのかという問題が浮かび上がってくるのではないだろうか。

〈注〉

① 津堅信之『アニメーション学入門』（平凡社新書、二〇〇五年）でも、「アニメーションの分類」と題された章で解説されているのは、素材による分類である。同書では「技術的分類法」（まず平面であるか立体であるか、その下位区分として、素材の違い）と「形式的分類法」（流通や上映の形態、商業／非商業などの違い）を中心として、アニメーション作品の分類を行っている。

② かつては材料としてセルロイドが使われていたために「セル」を使ったアニメーションとして「セルアニメ」と呼ばれているのだが、実際にセルロイドが使われていた時期は短い。セルロイドは可燃性の素材であり、また高価でもあったため、アセテートなどの合成樹脂に代替されるようになったのだが、それでも「セル」という名称は残った。前掲書、九〇頁などを参照。

③ ただし、キャラクターを構成する全ての線が黒かそれに近い色の輪郭線ではないということは補足しておく。影やハイライト部分の輪郭には、色トレス線という、黒ではなくその面の着色に使用されると同色の絵の具で描いた輪郭線もあり、これは完成画面では面と同化するために線として認識されるようなものではない。

④ 平成二十四年度メディア芸術情報拠点・コンソーシアム構築事業「日本アニメーションガイド ロボットアニメ編」森ビル株式会社、二〇一三年、五〜六頁

⑤ 前掲報告書、九頁

⑥ 二〇〇六年から二〇〇七年にかけて講談社から発行された『メカビ』という雑誌は、「本当に「オタク魂」を解す

る編集スタッフだけで製作し、「オタク」趣味を持つ人たちが本当に読みたいものを追い求め」(vol.1、九頁)る雑誌であると宣言して発刊されたのだが、そのような趣旨を持った雑誌の誌名が「メカと美少女」の略(メカビ)であったというのは、「メカと美少女」というモチーフがオタクの間で象徴的なものであるという認識が共有されていたことを示している。

⑦ 正確に定義するのは難しいが、主にはメカと美少女が視覚的に一体化して描かれるようなものが「メカ少女」と呼ばれている。ただし、設定的にはメカであるが、実際の見た目は人間のキャラクターと変わらないような美少女も(アトムの存在とも言えるが)、「メカ少女」と呼ばれる場合もある。

⑧ 他にも例えば、美少女というモチーフについて考えるのであれば、正確にいつ頃からと言えばよいのかわからないが、アニメにおいて美少女ではない少女という表象自体が可能であったのかといった問題も考えてみる必要があるだろうし、表現としての美少女と美少年にどのような違いがあり得るのかといった問題も関わってくるだろう。ここでの「オタク」とは明らかに男性のオタクを指しているのだが、女性のオタクが存在しないわけでも、彼女たちがメカを愛好しないわけでもない。